



The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large springy types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

FIRING
One laser pulse is released for each up or down motion of the fire button. Its direction is usually the one which you are facing but it is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right at the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to out run them.

VERTICAL THRUST
To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

HORIZONTAL THRUST
To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

STRATA BOMB RELEASE
One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

CLOAK ACTIVATION
Your indestructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

PAUSING THE GAME
Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

STARTING THE GAME
When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.

Game Object

Your mission is to protect the men on planet IO's surface from being destroyed by the invading aliens and to return them one by one to the Dropzone in which the moonbase landing pod is located.

The Screen Display

The main part of the screen shows the exact realtime side view of the zone over which you are cruising. Below you lies the time battered surface of IO with its deep crevasses, lava filled trenches, active volcanoes, the Ionian sea and ancient meteorite craters. In the far distance lie the twinkling stars of other planetary systems that await men's vision. The lower part of the screen shows your instrumentation and status displays. These are man counts, current attack direction indicator, cloaking time remaining, spare lives, strata bombs, score and most importantly a high speed planet scanning viewer.

Instruments

MAN COUNTS – These show how many men are currently on the planet's surface and how many have actually been safely returned to the moonbase.

ATTACK INDICATOR – This is an arrow that is displayed the instant an android attack begins on one of the men still on the surface or the moonbase itself. It shows the direction and shortest route to the last attack detected.

CLOAK STATUS – Shows the amount of time left before the cloak generator runs out of power. A warning signal is sounded 3 seconds beforehand.

SPARE LIVES – This shows up to 3 of the remaining lives.

STRATA BOMBS – This shows up to 3 of the remaining strata bombs.

SCORE – Your accumulated points score.

SCANNER – This is the most important information area. It shows what is happening elsewhere on the entire planet's surface and covers six times the area shown on the main screen. Each member of the Dropzone cast has a distinct colour key and size. The landing pod is shown as a bright white cross in the surface detail.

WHO DARES WINS II

3 lives **8 fields of battle**

Gameplan

Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed itself into garrisons where they hold prisoners from your own patriotic forces. Press onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will be even more fierce, the dangers even more cunning.

Note

Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

Features and Obstacles

Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.

FEATURE POINTS

Save a prisoner – **800 points**

Land a grenade on a house – **250 points**

Extra man at **10,000, 30,000, 50,000** and every **20,000 points**

How to Move

Joystick only

Rifle Fire – Press **FIRE** repeatedly, rapidly

Launch Grenade – Press **FIRE** and hold down

The Cast of Characters

MEN

At the start of each attack wave the 'Men Out' count will show how many men are on the surface. They slowly move towards the moonbase in the Dropzone, each carrying Ionian crystals. Whenever the alien Planters lower an Android to destroy a man, he lets out a whistle for help that echoes around the atmosphere. You can rescue men by picking them up one at a time and dropping them off on to the elevated landing pad at the moonbase for bonus points.

PLANTERS and ANDROIDS

Planters are the most common alien. They are machines piloted by Androids that drift across the surface rising up over volcanoes and the moonbase. They are always on the look out for the men. When you attack, the Android lowers itself to the surface to chase the man, leaving the Planter machine to become a Nemesite.

NEMESITE

Once an Android machine has landed, the Planter machine becomes a Nemesite, a deadly homing missile set to crash into you at all costs. They evade your pulse laser fire until they are close enough for collision.

ANTI-MATTER

If all the men on IO are destroyed, the Planters and Androids fuse into gyrating Anti-Matter nodules which bounce towards you. IO suffers an earthquake and becomes unstable and the three volcanoes erupt lethal white hot magma lumps.

SPORE

Spores are fairly harmless until triggered off. When this occurs they release four individual Trailers.

TRAILERS

Trailers are released from Spores and can be very awkward to handle. Some will wiggle around in space, others will aim straight for you and follow you everywhere you go. They are hard to destroy and need a direct hit on the heads of their bodies.

BLUNDER STORMS

These storms are a silent but deadly environmental hazard of IO. They slowly float in the upper atmosphere over the planet's surface sometimes retaining molecular acid, or they will occasionally rumble and release an intense bolt or proton lightning.

WIZARD'S LAIR

Joystick should be in port 2.

Keys – ZX = left and right. F5/F7 = Up and down. Shift to Fire. Press shift for High Score Screen or any other key or joystick action to start game.

Play

Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR – a massive subterranean network of interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are hidden over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

Features

Caves-Rooms-Tunnels-Passages
Secret passages-Doors-Trap doors

Underground rivers-Lakes
Waterfalls-Wells

Subterranean undergrowth

Dozens of species of monsters inhabiting the lair

Knights-Executioners

Bonus lives

Weapon throwing

Keys or Joystick and Pause options

PAUSE – The game may be paused during play by pressing the «P» key. Any key or joystick action will restart.

ABORT – The game may be aborted by pressing «A» key.

NMEYES (pronounced N-m-i-e's)
If you have survived an attack wave for too long the aliens send in an Nmeeye as their ultimate weapon. Nmeeye's watch your every move and occasionally blink. Their motion is erratic, they can move faster than you at full speed, they continually launch bombs at you and successfully Nmeeye's become harder to destroy.

VOLCANOES

Generally the three active volcanoes are harmless. They shoot small magma lumps out onto the surface. However, if all men are lost the planet's surface becomes unstable and the volcanoes erupt deadly white hot lumps.

BOMBS

Planters, Nemesites, Anti-matter and Nmeeyes can shoot small bright bombs at you. If you continue moving with the same velocity these will destroy you.

Other Features

You start with a consignment of eight men, 15 seconds of cloaking power, 3 lives and 3 strata bombs. You get 1 bonus life and strata bomb for every 10,000 point mark that you reach, and 7 seconds extra cloak power for each wave. After one million points has been achieved no more bonus lives or strata bombs will be awarded. (But if you are that good you shouldn't need them!). The game has attack waves numbering 1 to 99. After 99 waves 95 to 99 are repeated. Each wave is entirely random in action and wrap-on entry.

If you lose a life whilst carrying a man he will be replaced on the surface.
If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave, BUT if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into the moonbase.

If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave, BUT if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into the moonbase.

THING ON A SPRING

Pour jouer

Le goblin diabolique est en train de saccager un monde qui ne le soupçonne pas ; il jette des sorts, et vole des trésors qu'il emmène dans son usine souterraine, en plein centre de la terre. Comment l'arrêter ? Que pouvons-nous faire ? Qui peut le faire ? Un seul héros peut nous sauver – Thing on a Spring!

Noire héros a réussi à pénétrer dans l'usine du Gobelin. Il ne sait pas à quoi s'attendre ni où aller. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il va lui falloir rassembler neuf morceaux d'un puzzle qui, une fois réunis, lui donneront une idée sur la manière de tuer le Gobelin. Celui-ci a préparé de nombreux pièges et a prévenu ses gardes et ses vampires qu'un visiteur indésirable pourrait fort bien arriver sous peu. Tout ce dont THING a besoin est d'un peu d'huile pour son ressort, huile qu'il peut trouver dans l'usine ; mais attention – les gardes et vampires n'ont qu'une idée : voir THING se griffer et se rouiller!

Le Gobelin a masqué 5 commutateurs qui régissent des gadgets dont vous devez vous servir pour explorer le complexe industriel entier et garantir la mise à mort du Gobelin. Bonne chance!

Le score

Si vous recueillez le puzzle 400 points
Huile 100 points
Commutateur 200 points
Si vous tuez le Gobelin 1000 points
+ des points supplémentaires selon le temps que vous prenez.

Pour relancer le jeu : **Run Stop** et **Restore**. Vous en aurez sûrement besoin.
Musique – **MARCH/ARRET** – touchez **F1**.

Pour vous déplacer

Joystick – Port 1 ou 2
Clavier
Gauche – **Z**.

Pour s'accroquiper ou sauter – **?/**
Droite – **X**
Saut périlleux – **SPACE**

Pour redéfinir les touches

Appuyez sur R lorsque vous êtes sur la Page de Titre.
Si vous êtes sur les écrans des Ascenseurs, appuyez sur Space ou sur le bouton de Tir pour arrêter l'ascenseur.
L'étage suivant se trouve toujours vers la droite.

points supplémentaires à la fin de chaque vague d'assaut ; ce supplément correspond au nombre d'hommes sauvés, multiplié par le numéro de la vague, jusqu'au maximum de 500 points par homme. Vous pouvez également vous procurer ce supplément chaque fois que vous ramenez un homme à la base lunaire durant la vague d'assaut.

Toutes les 5 vagues, vous recevez de renforts. Avant ceci, il vous faudra lutter contre une INVASION DE TRAILERS. Les vagues d'assaut du jeu vont de 1 à 99. Après le numéro 99, le jeu reprend les vagues 95 à 99. Le déroulement de chaque vague et la manière dont elle se présente sont entièrement aléatoires. Si vous perdez une vie pendant que vous portez un homme, il sera renvoyé sur la surface.

Si vous réussissez à sauver et à remener sur la plate-forme les huit hommes, vous n'aurez à subir aucune autre attaque d'Androides pendant le reste de la vague d'assaut. MAIS si vous avez sauvé moins de huit hommes, un Androide envahira de temps à autre la base lunaire en atterrissant sur la plate-forme puis en pénétrant en courant dans la base.

Toutes les 5 vagues, vous recevez de renforts. Avant ceci, il vous faudra lutter contre une INVASION DE TRAILERS. Les vagues d'assaut du jeu vont de 1 à 99. Après le numéro 99, le jeu reprend les vagues 95 à 99. Le déroulement de chaque vague et la manière dont elle se présente sont entièrement aléatoires. Si vous perdez une vie pendant que vous portez un homme, il sera renvoyé sur la surface.

Si vous réussissez à sauver et à remener sur la plate-forme les huit hommes, vous n'aurez à subir aucune autre attaque d'Androides pendant le reste de la vague d'assaut. MAIS si vous avez sauvé moins de huit hommes, un Androide envahira de temps à autre la base lunaire en atterrissant sur la plate-forme puis en pénétrant en courant dans la base.

Hall of Fame

Si, à la fin de votre mission, votre score est suffisamment élevé, l'écran vous demand d'entrer vos initiales dans le Hall of Fame de Dropzone. Ceci s'accompagne d'une séquence de couleur spéciale qui signifie que vous complex désormais parmi l'un des huit héros ayant réalisé une tentative de Dropzone. Pour sélectionner vos initiales, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite et, pour entrer le lettre, appuyez sur le bouton de tir. Vous avez 60 secondes pour le faire.

Evaluation de la mission

Selon la qualité de votre performance, vous allez recevoir l'un de dix rangs. Un débutant pourrait fort bien ne pas atteindre 10.000 points et ne sera pas gradé. Un score moyen, et vous deviendrez peut-être un Moon Cadet. Mais, pour que la mission soit considérée comme un succès sans réserve, vous devez obtenir le rang de MEGASTAR. L'univers entier considère ce rang comme représentation de la plus haute distinction galactique et le sera donc décerner personnellement aux meilleurs qui auront réussi, durant leur lute contre les extra-terrestres, à obtenir 1.000.000 de points ou davantage.

THING ON A SPRING

Instructions to Play

The evil goblin is wrecking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in the bowels of the earth.

How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only one saviour – our hero – Thing on a Spring! Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces of jigsaw he must collect so that when they're put together, he will have a clue as to how he can kill the evil Goblin.

The Goblin has layed many traps and has forewarned his guards and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst. All THING needs to keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware – as the ghouls and guards are intent on seeing THING seize up and rust! The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of the Goblin.

Good luck!

Scoring

Collect Jigsaw 400 points
Oil 100 points
Switch 200 points
Kill Goblin 1000 points

+ Time Related Bonus

Re-Start Game: **Run Stop** and **Restore** You'll find it's necessary

MUSIC – ON/OFF – **F1** Key

How to Move

Joystick Port 1 or 2

Keyboard
Left – **Z** Duck & Leap – **?/** Right **X** Somersault **Space**

To Re-Define Keys – Press **R** when on Title Page
When on Lift screens press Space or Fire button to stop lift. Move right to exit at next floor.

Hall of Fame
If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials into the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight heroes to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

Mission Rating

Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme warriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

Strategy

The method you adopt is best found by experiencing the way of life of IO and by mastering the co-ordination and reflexes required to control your back pack with a firm joystick.

For example, you might find that waiting to destroy Androids as they fall to the surface is the best way to build up a score. Or you might rescue all the men as quickly as you can. But remember, the Nmeeye will be sent in to sort you out if you take too long. Also the strategy you adopt will partly depend on how far the men are from the moonbase at the start of each wave. This is different for every round except for the very first which is always fairly easy. The newcomer to Dropzone will probably thrust too much, reducing reaction time to oncoming aliens. It is best to thrust only occasionally and to clear up each area of activity as you find it.

Liste quel que soit le whistles of help that echo around the planet. On hearing them, use the direction indicator and scanner to locate the trouble. If you have to race halfway across IO to protect a man then keep a watchful eye on the scanners as this will forewarn you of any oncoming aliens. Use your cloak if the attack zone is full of aliens firing bombs at you.

The moment a Nemesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. They then zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

Le système de propulsion au Tacheon se recharge en bombardant des cristaux loniens très rares avec des quarks. Malheureusement, toutes les ressources de la planète Terre ont été épuisées durant le développement d'un prototype ; c'est pourquoi un groupe d'hommes est envoyé vers la jeune planète hostile de IO, seconde lune de Jupiter. C'est là que l'on peut trouver en abondance des cristaux dispersés sur toute la surface. Ils sont en effet continuellement projetés hors des profondeurs de la planète par des forces élémentaires des trois volcans actifs, qui avaient été découverts dans la décennie 1980.

Peu après avoir construit une base lunaire sur le fond plat d'und grand cratère, la première vague d'extra-terrestres arrive de Jupiter pour débarrasser leur lune des envahisseurs humains. C'est à vous de protéger vos hommes et leurs cristaux contre les maraudeurs. Vous êtes équipé du laser pulsé à dos d'homme le plus récent, capable de porter un autre homme et de devenir invisible et indestructible durant de brèves périodes. Vous devez escorter chaque survivant et ses cristaux jusqu'à la Dropzone, où se trouve la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire. Il est impératif que vous réussissiez, car l'avenir de l'humanité ne dépend que de vous.

C'est à vous de protéger vos hommes et leurs cristaux contre les maraudeurs. Vous êtes équipé du laser pulsé à dos d'homme le plus récent, capable de porter un autre homme et de devenir invisible et indestructible durant de brèves périodes. Vous devez escorter chaque survivant et ses cristaux jusqu'à la Dropzone, où se trouve la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire. Il est impératif que vous réussissiez, car l'avenir de l'humanité ne dépend que de vous.

Matériel requis

Pour jouer Dropzone, vous avez besoin d'un OP COMMODORE 64 avec lecteur de disques ou de cassettes, et d'un joystick de style Atari original enfiché dans le port 2 (le plus proche du cordon d'alimentation).

Commandes

et notes sur le type de joystick

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone,

